

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN SISWA MELALUI MAKE A MATCH DI SMAN 1
MERBAU MATARAM LAMPUNG SELATAN**

Oleh :

**Nina Septiningrum, Budi Koestoro, Holilulloh
FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
Email : balakossaadha@yahoo.com
081541557575**

The objectives of the research is to analyze: 1) Lesson Plan (RPP), 2) Learning process, 3) Learning evaluation system, 4) improving students' achievement through cooperative learning *make a match*. This research is classroom action research with 3 cycles. The first cycle *make a match learning* by using cards which contain questions and the cards which contains answers, the second and third cycle learning by using *make a match* through cards, it is done out side of the classroom. Data analysis is collected by observation and analysis with quantitative descriptive. The conclusion of this research are: (1) the planning for cooperative learning through *make a match* by syntax of learning activities are: teacher tell the materials and the competency student should achieve, students are in group in six person doing learning process outside of the classroom by passing 3 post by following the instructions, students answer the test in the post, and the teacher help the students discuss. (2) learning activity which can be seen are discussing, asking, answering the question, giving ideas, and doing guided task. (3) Evaluation system is by using multiple choice with 20 items. With the validity 0,73, realibility 0,89 and the difference 0,67 and level of difficulty 0,81. (4) Cooperative learning *make a match* for international relationship can improve students' achievement, in XI IPS 1 that is 72 % cycle I and cycle II is 92% and the third cycle is 89 %, and in XI IPS 2 cycle I is 62 % and cycle II is 89 % and in cycle III 87 %.

Key word : *make a match, civic education achievement, students' activities.*

ABSTRAK : Peningkatan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa melalui *make a match* di sman 1 merbau mataram lampung selatan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: 1) desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2) proses pelaksanaan pembelajaran, 3) sistem evaluasi pembelajaran, 4) peningkatan prestasi belajar melalui pembelajaran *make a match*. Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus. Siklus I pembelajaran *make a match* dengan media kartu soal dan kartu jawaban, siklus II dan siklus III pembelajaran *make a match* dengan media kartu soal yang dilakukan di luar kelas. Analisis data dikumpulkan dengan tes dan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Kesimpulan penelitian ini: (1) perencanaan pembelajaran *make a match* dengan sintak pembelajaran: guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai, siswa secara berkelompok terdiri dari 6 orang melakukan pembelajaran di luar kelas dengan melewati 3 pos dengan mengikuti arah dan perintah, siswa mengerjakan soal-soal yang ada di pos, guru dan siswa berdiskusi, (2) aktivitas belajar yang tampak ialah berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, memberi pendapat, dan mengerjakan tugas terstruktur. (3) Sistem evaluasi menggunakan soal pilihan ganda dengan jumlah soal 20, dengan validitas 0,73, reliabilitas 0,89 dan daya beda 0,67 dan tingkat kesukaran 0,81. (4) pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan prestasi belajar untuk materi hubungan internasional dan peranan organisasi internasional, pada kelas

XI IPS1 yaitu 72% siklus I, siklus II 92% dan pada siklus III 89%, sedangkan pada kelas XI IPS2 yaitu 62% siklus I, siklus II 89% dan pada siklus III 87% .

Kata kunci: *make a match, prestasi belajar PKn, aktivitas siswa.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan, khususnya di Indonesia selalu mengalami suatu penyempurnaan yang pada akhirnya menghasilkan suatu produk atau hasil yang berkualitas. Berbagai usaha telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik. Kemampuan profesional guru amat penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Kegiatan perbaikan dalam pembelajaran adalah salah satu bentuk kegiatan pemberian bantuan. Suatu pemberian bantuan di dalam proses belajar mengajar yang berupa kegiatan perbaikan, bukan sekedar kegiatan yang timbul karena inisiatif guru pada saat tertentu dan secara kebetulan menemukan kesulitan belajar siswa.

Diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di SMAN 1 Merbau Mataram Lampung mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar Isi dan Standar Kompetensi lulusan (SKL)

merupakan tujuan utamanya. Selain itu kurikulum SMAN 1 Merbau Mataram Lampung Selatan dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik merupakan posisi sentral yang harus diperhatikan untuk dikembangkan kompetensinya. Setiap peserta didik harus dapat memanfaatkan ilmu yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat.

Selama ini siswa yang aktif cenderung untuk terus aktif, sedangkan yang lain kurang aktif. Selain itu peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Dengan demikian diperlukan kreativitas guru PKn dalam merencanakan dan menentukan metode pembelajaran dan menciptakan suasana yang membuat siswa tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Satu di antara model yang dapat direncanakan dan dilaksanakan dengan baik oleh guru adalah model pembelajaran *make a match*. Dengan pembelajaran menggunakan metode kooperatif dalam pembelajaran maka diharapkan prestasi belajar PKn siswa dapat ditingkatkan.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan Standar Isi Nasional yang menjadi materi kajian mata pelajaran PKn di sekolah mencakup 8 ruang lingkup yaitu : persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi Negara, kekuasaan dan Politik, Pancasila, dan globalisasi.

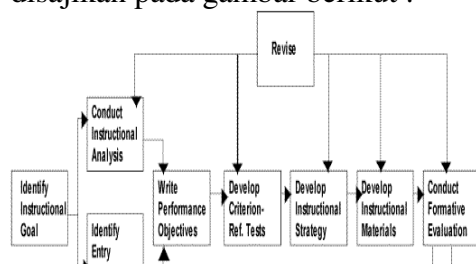
Miarso (2009: 528) bahwa pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Seseorang yang mendalami keilmuannya saja belum tentu dapat menerapkan dengan baik. Sebaliknya penguasaan atas aspek kiat saja juga tidak menjamin keberhasilan dalam proses pembelajaran anak didik. Suatu program pembelajaran yang baik haruslah memenuhi kriteria daya tarik, daya guna dan hasil guna.

Pembelajaran yang bernaung dalam teori konstruktivis adalah cooperative learning. Pembelajaran cooperative muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. *Cooperative* mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. *Cooperative Learning* diartikan menurut bahasa Indonesia sebagai pendekatan pembelajaran motivasional yang diyakini mampu meningkatkan motivasi maupun prestasi belajar. Penelitian sudah membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif, yaitu suatu bentuk pendekatan pembelajaran kooperatif dapat digunakan secara efektif pada setiap level untuk pembelajaran apapun menurut Slavin (1999: 1) menyatakan bahwa Cooperative Learning menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerjasama dalam mencapai hasil yang optimal dalam belajar. Penerapannya di dalam proses pembelajaran di kelas mengetengahkan kenyataan bahwa kehidupan di masyarakat adalah meraih yang lebih baik secara bersama-sama.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih dan silih asuh antara sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat. Penerapan pembelajaran kooperatif pada peserta didik akan membuat mereka terlibat dalam pembelajaran melalui interaksi dengan guru dan teman, serta akan merangsang pemikiran mereka yang terlibat pembelajaran sehingga kegiatan dan usaha mereka lebih produktif. Metode pembelajaran kooperatif memiliki ciri menonjol yaitu pengelompokan heterogenitas (keaneka ragaman) yang dapat terdiri dari keanekaragaman gender, agama, sosial, etnik, budaya dan kemampuan akademis. Menurut Lie (2008: 54) *make a match* merupakan salah satu model dari metode pembelajaran kooperatif yang sederhana dan peserta didik dapat belajar mengenai suatu konsep atau materi dalam suasana yang menyenangkan.

Pada penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan model desain pembelajaran Walter Dick dan Lou Carey yaitu :

Tahapan-tahapan model Dick and Carey disajikan pada gambar berikut :



Bagan 2.1 Model *Dick and Carey*

Menurut Sanjaya (2009: 66) desain pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran bersama dengan aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan dan perencanaan evaluasi keberhasilan.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai peningkatan prestasi siswa, dengan fokus pada model Make a Match. Penelitian pada upaya meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas XI IPS 1 dan kelas IPS2 dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di SMAN 1 Merbau Mataram Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2010/2011.

METODE

Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus. Siklus I

pembelajaran *make a match* dengan media kartu soal dan kartu jawaban, siklus II dan siklus III pembelajaran *make a match* dengan media kartu soal yang dilakukan di luar kelas. Analisis data dikumpulkan dengan tes dan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif.

Menurut Arikunto (2007: 17) penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahapan dalam satu siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan analisis. Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah suatu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.

HASIL

Setelah mencermati pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, menerima masukan dari observer dan siswa, melakukan refleksi dan berdasarkan data pada observasi dan evaluasi,

peneliti menemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan :

Kelebihan yang ada pada pelaksanaan pembelajaran siklus III antara lain :

- (1) Suasana lebih menyenangkan dan lepas dibandingkan dengan didalam kelas.
- (2) Siswa semakin mampu berbicara sambil menjelaskan dalam mengungkapkan pendapat dan lebih memupuk jiwa sosial serta kemandirian diantara siswa
- (3) Karena materi soal yang dibuat pertanyaan sama, maka bagi siswa yang memiliki kemampuan rendah menjadi lebih memahami konsep.

Kelemahan yang ada pada pelaksanaan pembelajaran siklus II antara lain :

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- (1) RPP yang dibuat oleh guru tentang rumusan kompetensi dengan indikatornya, ternyata masih kurang dalam kelengkapan cakupan rumusan, (2) tentang pemilihan sumber belajar, ternyata belum ada kesesuaian antara sumber belajar dengan materi pembelajaran, meskipun masih terdapat kekurangan berdasarkan hasil observasi sudah ada peningkatan kemampuan membuat

RPP yang sudah mencapai skor 4,13 dengan kategori baik sekali.

b. Proses Pembelajaran

Aktivitas yang masih rendah pada kelas XI IPS 1 adalah mengajukan pertanyaan sedangkan pada kelas XI IPS 2 adalah memberikan pendapat. Walaupun masih ada kelemahan, aktivitas siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni aktivitas mengalami kenaikan sebesar 5 % dari siklus sebelumnya ke siklus berikutnya.

c. Sistem evaluasi

Berdasarkan data hasil analisis evaluasi tingkat kesukaran soal hanya mencapai kategori sedang, namun daya pembeda sudah mencapai 60,67% dengan kategori baik dan validitas serta reliabilitas soal mencapai 0,89 dengan kategori tinggi

d.. Peningkatan Prestasi

Pada kelas XI IPS 1 yang mencapai nilai KKM (>65) sebesar 89% sedangkan sisanya 11% belum mencapai KKM. Pada kelas XI IPS 2 yang mencapai nilai KKM (>65) sebesar 87% sedangkan sisanya 13% belum mencapai KKM. Masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM menginginkan agar latihan soal

diperbanyak, namun karena prestasi siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 85% maka siklus dihentikan.

Materi materi hubungan internasional dan organisasi internasional termasuk sulit dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XI IPS . Selain itu karakteristik siswa bermacam-macam di antaranya adalah suka menonjolkan diri, pemalu, bersahabat, aktif bicara, egois, berbahasa dengan baik, cerdas, suka pamer, emosional, cekatan, mudah menyesuaikan diri, ramah, pendiam, dan suka menyendiri. Ternyata dengan model *make a match* mampu mengatasi dominasi dan perbedaan karakteristik siswa tersebut sehingga siswa yang kurang mampun mengalami kemajuan dalam belajar yang antara lain dapat ditolong oleh siswa yang lebih mampu, dan dengan pembelajaran kooperatif model *make a match* dapat mengoptimalkan pembelajaran, terlebih materi hubungan internasional dan organisasi internasional dirasa cocok dengan model pembelajaran ini. Selain itu *make a match* mempunyai keunggulan diantaranya siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi nilai-nilai persatuan (dalam kelompok), siswa aktif

membantu dan memotifasi semangat untuk berhasil bersama, aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok, interaksi antara siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Menurut Miarso (2005) strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman dan kerangka umum untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pedoman itu berdasarkan pada analisis Standar Kompetensi maupun Kompetensi Dasar, mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran, membuat silabus, membuat RPP, RPP yang didesain sesuai dengan pembelajaran *make a match* dengan urutan membentuk kelompok, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, memberi tes, dan memberikan penghargaan dan disesuaikan dengan standar proses pada Siklus I masih mempunyai kelemahan. Semua kelemahan yang muncul pada Siklus I menjadi dasar bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran pada Siklus II hingga perbaikan menuju Siklus III untuk perubahan dalam pembelajaran..

Proses Pelaksanaan Pembelajaran Make a Match

Berdasarkan penelitian dapat dijelaskan bahwa pembelajaran pada Siklus I siswa masih kurang berani beraktivitas, pada Siklus ke II sebagian besar siswa sudah berani beraktifitas hingga akhirnya mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada siklus III. Dari keterangan tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran *Make a Match* pada materi hubungan internasional dan organisasi internasional dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Pribadi (2009:167) bahwa proses belajar akan berlangsung secara efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas yang bermakna, dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara intensif. Selain itu sesuai juga dengan pendapat Prayitno (2009:203) bahwa belajar adalah upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Usaha menguasai merupakan aktivitas belajar yang sesungguhnya dan sesuatu yang baru merupakan hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar itu. Kegiatan atau peristiwa belajar yang sebenarnya merupakan kegiatan yang aktif dan terfokus untuk menghasilkan sesuatu, dan hasilnya adalah sesuatu yang belum dimiliki oleh orang yang belajar itu. Sesuatu yang sebelumnya

belum dimiliki itu tentulah sesuatu yang baru. Jadi aktivitas itu sengaja diciptakan oleh guru agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (1979: 3) pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Hal yang sama dikemukakan oleh Tim Pengembang Pendidikan (2007: 124) bahwa pembelajaran adalah merupakan kegiatan guru atau dosen menciptakan situasi agar siswa atau mahasiswa belajar.

Sistem Evaluasi

Seperti telah diungkapkan bahwa evaluasi sebagai suatu tindakan atau suatu proses yang digunakan untuk menentukan nilai atau prestasi siswa. Pada penelitian ini teori yang mendasari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah teori belajar konstruktivisme, sebab tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Penekanan teori konstruktivisme dalam proses pembelajaran siswalah yang harus mendapat penekanan. Merekalah yang

harus aktif mengembangkan pengetahuan bukannya guru atau orang lain.

Pembelajaran konstruktivis didasarkan pada kecenderungan pemikiran tentang belajar sebagai berikut :

1. Belajar tak hanya sekedar menghafal, siswa harus mengkonstruksi pengetahuan di benak mereka sendiri.
2. Anak belajar dari mengalami. Anak mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru dan bukan diberi begitu saja oleh guru
3. Para ahli sepakat bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang itu terorganisasi dan mencerminkan pemahaman yang mendalam mengenai suatu persoalan.
4. Pengetahuan tak dapat dipisahkan menjadi fakta-fakta atau proporsi yang terpisah, tetapi mencerminkan ketrampilan yang diterapkan.
5. Manusia mempunyai tingkatan berbeda dalam menyikapi situasi baru
6. Belajar berarti membentuk makna, makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar serta rasakan dan bersifat alami.

7. Konstruksi adalah suatu proses yang terus menerus setiap kali berhadapan dengan persoalan baru.
8. Proses belajar dapat mengubah struktur otak. Perubahan struktur otak berjalan terus seiring dengan perkembangan organisasi pengetahuan dan keterampilan seseorang dan
9. Belajar berarti memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide.

Dalam penelitian ini digunakan soal pilihan ganda hal ini untuk menghindari siswa yang kurang memahami mengenai konsep. Selain itu siswa kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 merupakan siswa yang heterogen dalam hal kognitifnya, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana jalan berpikir siswa untuk mengerjakan soal. Berdasarkan data hasil analisis evaluasi siklus I tingkat kesukaran soal baru mencapai sedang, serta validitasnya dan reliabilitas soal juga baru mencapai kategori sedang. Hal ini perlu diperbaiki pada siklus II dengan meningkatkan validitas dan reliabilitas soal. Berdasarkan tabel hasil analisis prestasi siklus II

diperoleh daya pembeda klasifikasinya mencapai kategori baik, tingkat kesukaran soal hanya mencapai sedang. Hal ini terjadi karena siswa terbiasa menghadapi soal dengan kategori sulit sehingga soal yang dibuat dengan tipe sulit setelah dianalisis menjadi sedang. Meskipun demikian validitas reliabilitasnya sudah mencapai kategori tinggi

Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan tabel hasil evaluasi siklus I pada kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 belum mencapai indikator keberhasilan seperti yang ditetapkan. Namun jika dibandingkan dengan nilai sebelum siklus sudah mengalami kemajuan. Ternyata setelah diteliti berdasarkan keterangan siswa hal ini terjadi karena :

1. Penjelasan guru kurang lengkap terutama dalam memberikan umpan balik mengakibatkan siswa kurang memahami konsep, sehingga siswa tak dapat belajar secara maksimal
2. Waktu yang digunakan untuk mengerjakan soal terbatas sehingga siswa kurang banyak latihan soal.
3. Sebagian siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal

4. Pada kelas XI IPS 1 terdapat 5 kelompok kecil (siswa berpasangan) yang hanya salah satu saja yang terlibat aktif sehingga memperoleh nilai kurang dari KKM, sehingga anggota kelompok diubah tidak berpasangan melainkan terdiri dari 6 orang
5. Guru masih belum familier dalam menggunakan *Make a Match* sehingga siswa masih belum cocok dengan *Make a Match* karena siswa terbiasa menggunakan pembelajaran konvensional, dan suasana kelas bising yang saling mempengaruhi antar siswa, oleh sebab itu akan diubah setting kelas diluar ruangan
3. Mengubah kelompok kecil (berpasangan) menjadi kelompok yang beranggotakan 6 orang yang berdasarkan hasil evaluasi sehingga masing-masing kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang seimbang
4. Setting pembelajaran diluar kelas, dengan skenario yaitu ; siswa secara berkelompok harus melewati rute yang diberi arah perintah menuju pos dimana pada beberapa pos disediakan kartu soal yang harus dijawab dan di pos lainnya terdapat kartu bonus yang berisi soal dan dijawab dengan kartu bonus yang berisi jawaban di pos lainnya.
5. Guru memberikan reward (penghargaan) pada kelompok yang secara waktu cepat, dan patuh terhadap perintah pada rute serta dapat menjawab dengan benar dan pada saat presentasi anggota kelompok sangat antusias dan aktif.

Berdasarkan hasil evaluasi siklus I pada kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan, oleh sebab itu akan dilanjutkan pada siklus II . hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus II adalah :

1. Guru memberikan penjelasan secara lebih jelas, sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam dan memahami konsep dengan lebih baik.
2. Guru akan mengingatkan siswa agar mereka lebih teliti saat evaluasi.

Berdasarkan hasil evaluasi siklus II pada kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 sudah mencapai indikator yang ditetapkan. Masih terdapat kekurangan yaitu siswa masih kurang banyak

latihan, walaupun demikian dari hasil penelitian ini terlihat bahwa pembelajaran masih kurang optimal hingga dilanjutkan pada siklus ke III, dan dari hasil evaluasi siklus III pada kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 mampu mencapai indikator dan siswa mampu menyelesaikan beberapa tugas soal dengan sangat baik.

Gagne dan Briggs (1992: 76) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Prestasi belajar adalah kemampuan mengingat dan memecahkan masalah berdasarkan apa yang telah dipelajari siswa.

Menurut Anderson, dkk (2001: 100) dalam revisinya untuk dimensi kognitif meliputi keterampilan intelektual yang merupakan salah satu tugas dari kegiatan pendidikan yang meliputi pengetahuan atau ingatan, pemahaman, analisis, sintesis, evaluasi dan mencipta. Thorndike dalam Djaali (2001: 20) berpendapat bahwa siswa akan belajar lebih giat bila diakhir program yang sedang ditempuh akan ada tes untuk mengetahui nilai dan prestasi mereka.

Berdasarkan hal tersebut maka prestasi belajar materi hubungan internasional

dan perjanjian internasional dengan pembelajaran model *make a match* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dan hal ini juga didukung oleh faktor internal siswa yang pada umumnya faktor fisik dan faktor psikis seperti; intelegensia, bakat, minat, motivasi, dan faktor kesehatan mental pada umumnya baik, serta disajikan dengan teknik yang menarik perhatian sehingga menjadikan siswa lebih aktif, dengan lebih banyak latihan soal dan tugas disertai sumber belajar yang sesuai akan menghasilkan prestasi belajar yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, temuan dan pembahasan pada Bab IV dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui model *make a Match* siswa kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 SMAN 1 Merbau Mataram Lampung Selatan pada tahun pembelajaran 2010- 2011 telah dilaksanakan 3 siklus tindakan oleh peneliti melalui *action research* yang dilakukan secara kolaborasi dengan guru PKn. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mencapai hal tersebut adalah sebagai berikut:

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan model *make a match* pada mata pelajaran PKn kelas XI IPS dilakukan dengan menganalisis Standar Kompetensi maupun Kompetensi Dasar, mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran, membuat siklus, membuat rencana pelaksanaan Pembelajaran untuk 3 siklus, membuat tugas terstruktur, menyiapkan power point dan media sederhana, serta menyiapkan alat-alat dan bahan-bahan jika pembelajaran dilaksanakan. Desain RPP yang diterapkan dengan baik setelah memperhatikan karakteristik awal siswa dalam penguasaan materi, jumlah siswa dan penerapan model pembelajaran.

Aktivitas guru

Pelaksanaan model *make a match* mulai meningkat dari yang kurang familier serta kurang siap menjadi kompeten dalam membelajarkan dengan model *make a match*. Aktivitas belajar siswa saat pembelajaran materi hubungan internasional dan organisasi internasional menggunakan kartu *make a match* nampak dari aktivitas bertanya dan bekerja sama yang lebih baik dibandingkan dengan aktivitas lainnya. Dalam pembelajaran, suasana terasa gaduh akibat siswa bersemangat dalam belajar dan tidak sedikit pula karena kebingungan siswa tentang cara

bermain ataupun materi yang ada dalam kartu. Aktivitas siswa pada pertemuan selanjutnya menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang lebih baik.

Pelaksanaan sistem evaluasi

Sistem evaluasi penelitian ini mulai dari siklus pertama, kedua dan ketiga menggunakan tes pilihan ganda dengan jumlah soal 20 butir. Tingkat validitas soal dan realibilitas soal tergolong tinggi. Sedangkan tingkat daya beda soal dan tingkat kesukaran soal berkategori baik.

Prestasi belajar siswa

Materi hubungan internasional dan organisasi internasional dengan menggunakan media kartu *make a match* setiap siklusnya mengalami peningkatan yang baik. Prestasi belajar siswa di dua kelas yaitu XI IPS1 dan kelas XI IPS2 telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Penggunaan media kartu *make a match* banyak membantu siswa untuk mencapai prestasi belajar lebih baik. Siswa yang memiliki keterbatasan kompetensi materi hubungan internasional secara perlahan dapat terbantu hingga mencapai ketuntasan minimum. Sedangkan siswa berkemampuan dibelajarkan. Penelitian juga menunjukkan bahwa kartu *make a*

match dapat digunakan pada siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi melalui beberapa modifikasi dalam kartu serta perubahan setting pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa

.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Bloom, B.S. (1976). *Human Characteristics and School Learning*. New York: Mc Graw-Hill Book.
- Dick, W and Carey, L. 2005. *The Systematic Design of Instructional*. Allyin and Bacon. Boston.
- Gagne Robert M. 1992. *Essential of Learning for Instruction*. Terjemahan Abdillah Hanafi dan Abdul Manan. Surabaya. : Usaha Nasional
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di kelas)* Jakarta. PT. Indeks
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta. Gramedia
- Letivin, Daniel. 2002. *Foundation of Cognitive Psychology Core Reading*. MA Cambridge
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model-model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Program Studi Teknologi Pendidikan PPS UNJ.
- Reigeluth, C.M. 1999. *Instructional Desain Theories and Models. Volume 11*. Lawrence Erlbraum Associates, Publishers, Mahwah, NewJersey.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung : Kencana Prenada Media Group.
- Silberman, Melvin L. 2001. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Needham Heights, Massachusetts., Simon & Schuster Company.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning., Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media
- Suparman, Atwi. 2005. *Desain Instruksional*. Jakarta : Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Universitas Terbuka
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. 2007. *ILMU & APLIKASI PENDIDIKAN bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*. Bandung : PT Imperial Bakti
- Winataputra, Udin S. 2006. *Materi Pokok Materi dan Pembelajaran PKN*. Jakarta. Universitas Terbuka.